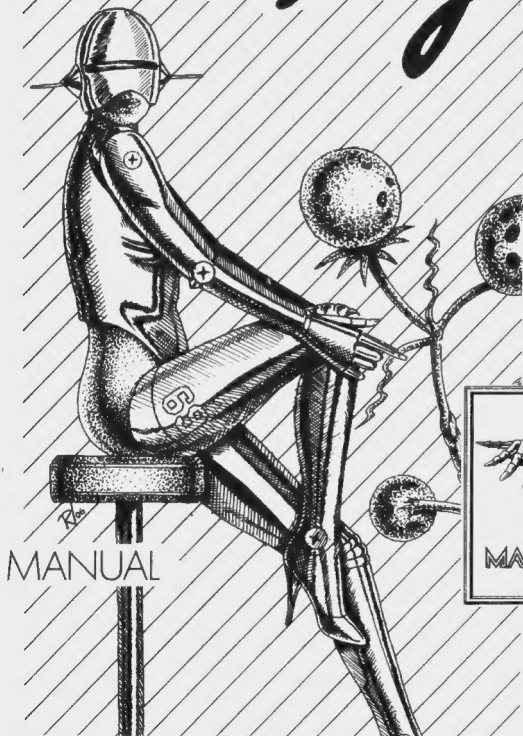


# Blue Angel

69



MANUAL



---



# Blue Angel

# 69

## IMPRESSUM

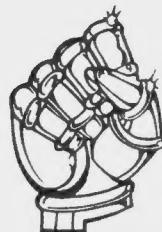
C64 programmed by .....Stefan Harms  
Amiga/Atari STprogrammed by.....Winfried Stappert  
PC programmed by.....Manfred Matschke  
and .....Gabriele Biallas  
Graphics by .....Ralf Vogel  
C64 Graphics .....Thomas Detert (X-Ample)  
and .....Stefan Harms  
Sound and Sound Fx.....Thomas Detert (X-Ample)  
Sound Fx Amiga / Atari ST.....Ralf Vogel

Copyright 1989 by micro - partner Software GmbH  
Produced by MAGIC BYTES

Layout & Art .....Hans-Georg Witte  
and .....Ralf Vogel  
Artwork by .....Frank Gerhardt  
Text by .....Stefan Reißmann  
and Illustrations by .....Ralf Vogel  
Typesetting (DTP) by .....Hans-Georg Witte  
Translation by .....Isabelle De Batz  
and .....Alison Ritter

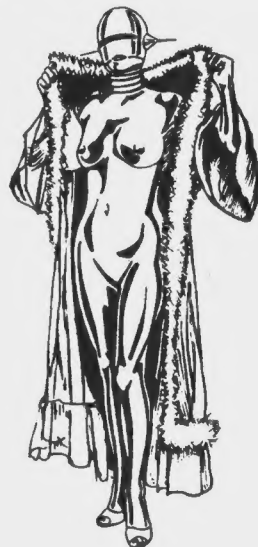
Special thanks to:  
Petra Stappert , Elli,Heike, Susanne, Adi,DEO THEO,Manni and.....

"Blue Angel 69" ist eine Art Brettspiel auf einem Computerbildschirm für eine oder zwei Personen, wobei auch gegen den Computer gespielt werden kann. Entsprechend der eingestellten Spielstärke können Sie Ihren Rechner entweder zu einem alten Rechenbrett oder aber zu einem "Cray" machen. Oberflächlich betrachtet geht es darum, einige anziehende aber ausgezogene Roboterfrauen freizulegen. D.h.: Jeder vom Brett genommene Spielstein läßt innerhalb eines Metallgitters immer mehr durchblicken. Wenn Sie nun den richtigen Durchblick haben, wird das Metallgitter mittels Hydraulik entfernt und gestattet Ihnen den ungehinderten Blick auf Ihren Gewinn. Eine Runde, die Sie in der oben genannten Art gewinnen wollen, müssen Sie gegen den Computer antreten: Nachdem Sie im Hauptmenü die Parameter eingestellt haben, erscheint ein Spielfeld mit 64 Spielsteinen. Ziel ist es, immer einen Spielstein mit dem höchsten Wert auszusuchen. Die Werte sind: 1 bis 11 und -1 bis -10. Letztere Minuswerte bei den rötlichen Spielsteinen (PC CGA: schwarze Ziffern). Nachdem ein Stein ausgewählt worden ist, muß der Gegenspieler in derselben Rei-



he oder Spalte seinen nächsten Spielstein aussuchen. D.h.: Sie haben durch klugen Vorausblick die Möglichkeit, den Gegenspieler in eine für ihn ungünstige Auswahlssituation zu manövrieren. Alles klar? Den Stein wählen Sie aus, indem Sie entweder die linke Maustaste, den Feuerknopf oder die Spacetaste drücken. Daraufhin verschwindet der Spielstein und Sie sehen möglicherweise ein Stück von einem metallenen Bein oder so. Der Wert des Steins wird auf der rechten Seite des Spielfeldes zu Ihrem Punktestand addiert oder abgezogen. Eine grüne Leuchtdiode zeigt positive Zahlen an, eine rote Leuchtdiode zeigt negative Zahlen an (PC CGA: Plus- und Minuszeichen). Am strategisch günstigsten wäre es, den Gegner in eine Reihe oder Spal-

te mit ausschließlich negativen Steinen zu bringen, selbst wenn Ihr gewählter Stein nicht den maximalen zu erreichenden Wert aufweist. Die schnellen Denker unter Ihnen können so mehrere Züge im Voraus berechnen. Übrigens können Sie und Ihr Gegner sich nur entweder zeilenweise oder spaltenweise bewegen (C64: Player1 waagerecht, Player2 senkrecht).



Während des "Hide-Modus" ist die Vorausberechnung nicht so ohne weiteres möglich, da hierbei nur erkennbar ist, ob es sich um einen positiven oder negativen Stein handelt. Lediglich in der aktuellen Reihe oder Spalte sind Zahlen zu erkennen. Irgendwann befindet sich in einer Reihe oder Spalte nur noch ein Spielstein. Wer jetzt ziehen muß, hat ja eigentlich keine Wahl mehr - oder? Darum gibt es die "Zugautomatik (A)", die eingestellt werden kann und die solche lästige Restarbeit für Sie erledigt. Das kann manchmal bedeuten, daß eine ganze Serie von Zügen automatisch erledigt wird und das sieht dann sehr rasant aus. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Wenn Sie es sind und nicht der Computer, fährt das Gitter in der oben beschriebenen Weise herunter. (Übrigens müssen die "64er" unter Ihnen vorher den Feuerknopf drücken!



Nicht daß Sie stundenlang davorhocken und warten...). Es gibt zehn Level. Nach Beendigung eines Spiels erscheint der aktuelle Spielstand.

C 64

Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, wird für jeden Spieler angezeigt, wie oft er gewonnen hat. Bei einem Sieg gegen den Computer wird das Bild angezeigt. Durch erneuten Druck auf



den Feuerknopf kommen Sie zurück ins Hauptmenü. Verändern Sie dort irgendwelche Parameter, so wird wieder bei Stand null und bei Level 1 begonnen. Wenn Sie in die nächste Runde wollen, wählen Sie "START". Das Spiel kann jederzeit durch die "RUN/STOP"-Taste abgebrochen werden.

AMIGA/PC

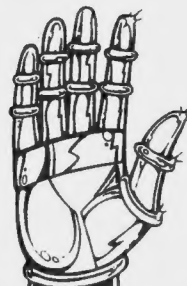
Sie können nach jeder Runde zwischen "CONTINUE" oder "MAIN MENU", d.h. zwischen weitermachen oder Neubeginn wählen.



### DAS HAUPTMENÜ

Das Menü bieten 5 Auswahlpunkte an, die mittels der entsprechenden Nummerntasten auf der Tastatur angewählt werden können. Die Menüpunkte 1 und 2 dienen der Definition der beiden Spieler. Im einzelnen können Sie wählen zwischen Maus, Joystick oder Tastenbedienung sowie zwischen drei Spielstärken für den Computer.

Sie können gegen den Computer spielen oder gegen einen Menschen; oder aber Computer gegen Computer spielen lassen. Dabei müssen Sie folgendes bedenken: wollen Sie in den Genuß des Anblicks glänzender Robotermädchen kommen, werden Sie gegen den Computer spielen müssen! Zwar können Sie die Spielstärke des Rechners auf "easy" setzen, doch nach dem 2. (von Ihnen gewonnenen) Spiel schaltet sich diese automatisch auf "medium" um, und nach dem 6. Spiel sogar auf "hard". Beginnen Sie wagemutigerweise bei "medium", so wird entsprechend nach dem 2. Spiel "hard" gespielt. Als eine weitere Einstellungsmöglichkeit existiert die Zugautomatik, kenntlich gemacht durch ein "A". Für die "C 64" unter Ihnen gibt es keine Maus- oder Tastensteuerung. Sie schalten inner-



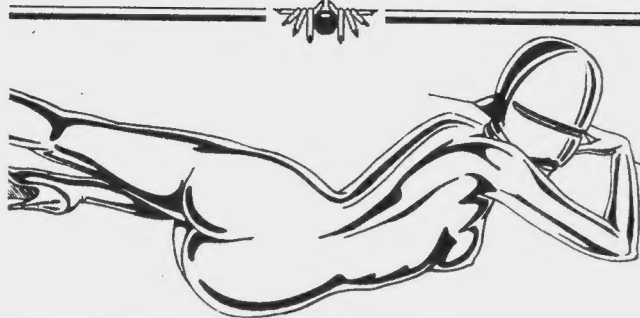
halb des Screens mit dem Joystick von Auswahlfeld zu Auswahlfeld. Ansonsten trifft das oben gesagte auch für Sie zu. Den ärmsten C64ern von Ihnen, nämlich denjenigen, die nur einen Schwarz-Weiß-Monitor besitzen, ist eine wichtige Option zugedacht worden: In dem mit "+" und "-" gekennzeichneten Feldern können Sie die Farben der Spielsteine einstellen



(z.B. schwarz und weiß). Mittels des Menüpunktes 3 wählen Sie Sound, Musik, Sound und Musik oder gar nix aus. Bei dem 4. Punkt bestimmen Sie die Spielregeln näher: Timelimit 5, 10 oder 15 sec pro Zug, kein Time-limit "GAME NORMAL" oder "HIDE-MODUS". Der "HIDE-MODUS" stellt etwas erhöhte Ansprüche an Ihre Gedächtniszellen, denn Sie sehen nur die Zahlen in der aktuellen Zelle oder Spalte. So bekommen Sie erst nach einiger Spielzeit einen Überblick über das Playfield. Bis dahin sind Sie auf das Glück angewiesen. Im letzten Menüpunkt können Sie einstellen, ob Spieler 1 anfängt (oder Spieler 2) oder ob der Zufall entscheidet ("???"). Wenn Sie schließlich mit der Einstellung der Parameter zufrieden sind, brauchen Sie nur noch die Taste "0" drücken (CPC, AMIGA) oder das "Start"-Feld anwählen (C 64) und das Spiel beginnt...

### DAS ANZEIGENFELD

Es befindet sich auf der rechten Seite des Spielfeldes. Außer den beschriebenen Funktionen enthält es noch einen waagerechten Balken, welcher bei einem Spiel auf Zeit die zur Verfügung stehende Zeit pro Zug grafisch darstellt.



Des weiteren erscheinen folgende Symbole.

AMIGA/ ATARI ST/ PC:

C 64:

Herz: .....gewonnen

Totenkopf: .....verloren

"GO": .....spielen

"STOP": .....warten

Auge: .....Mensch am Zug

Denkblase: ...Computer am Zug

Pokal: .....gewonnen

Joystick: .....Mensch am Zug

Denkender (Fragezeichen!?)

C64: .....Computer am Zug

Fragezeichen in

Denkblase: .....Computerstärke

C64 PARAMETER - SCREEN:

1	3	5	6	2
	4	7		

1 = Player1 Joystick/Port, Automatic, Computerspielstärke

2 = Player2 Joystick/Port, Automatic, Computerspielstärke

3 = Color +

4 = Color -

5 = Beginner ( 1, 2, Zufall )

6 = Auf-Zeit-Spielen ( Unendlich, 5, 10, 15 sec. )

7 = Start

